# K-Statistics Basket

con la colaboración de:
Barcelonactiva

ACB

*Requisitos mínimos del sitema:*

Pc con Microsoft® Windows 98 o superior , con 64 Mb de Ram y 10 Mb de espacio libre en el disco duro.
Microsoft® ActiveSync 3.5 o superior.
Pocket PC 2002® o recomendable Windows Mobile 2003®.

© 2004 KINETICAL BUSINESS, S.L.
ActiveSync, Microsoft, Windows, .NET Framework y .NET Compact Framework son marcas registradas de Microsoft Coorporation para todo el mundo.
Todos los productos mencionados y sus logos son propiedad de sus respectivas compañías.

K-Statistics

Llacuna 162, 08018 Barcelona España . tel +34 934 019 745 . fax +34 934 019 742
www.kinetical.com basket@kinetical.com

# K-Statistics Basket

ACB

kinetical
mobility solutions

## Manual de usuario

tatistics
Basket

# K-Statistics
## Basket

*(Gestor de estadísticas)*

*Manual de usuario*

kinetical
mobility solutions

© 2005 KINETICAL BUSINESS, S.L.
**ActiveSync, Microsoft, Windows, .NET Framework y .NET Compact Framework son marcas registradas de Microsoft Coorporation para todo el mundo.**
Todos los productos mencionados y sus logos son propiedad de sus respectivas compañias.

# ÍNDICE


. Índice..... 2
. PDA: utilización y características..... 4
. Impresora: utilización y características..... 6
. Instalación de la aplicación..... 8
. Registro y puesta en marcha del programa..... 11
. Manual usuario K-Statistics..... 13
. ¿Cómo funciona K-Statistics?..... 14
1. - Gestión de Datos..... 14
1.1 - Equipos..... 15
1.2 - Jugadores..... 15
1.3 - Partidos..... 16
2 - Partido..... 16
2.1 - Selección partido..... 16
2.2 - Selección convocatoria..... 17
2.3 - Menú partido..... 18
2.3.1 - Tiempo de juego..... 19
2.3.2 - 5 inicial y cambios..... 19
2.3.3 - Anotaciones durante el partido..... 21
2.3.4 - Tiros de campo (2 o 3 puntos)..... 21
2.3.5 - Faltas personales..... 22
2.3.6 - Faltas técnicas..... 22
2.3.7 - Tapones..... 23
2.3.8 - Tiempo muerto..... 24
2.3.9 - Borrar 5 en pista..... 24
2.3.10 - Tanteo arrastrado..... 25
2.4 - Estadística durante el partido..... 25
3 - Menú estadísticas..... 27
3.1 - ¿Cómo funciona el menú estadísticas?..... 27
3.1.1 - Equipos..... 27
3.1.2 - Jugadores..... 28
3.1.3 - Partidos..... 28
. ¿Dónde puedo encontrar más información?..... 30

**1. Encender y apagar la PDA:** (foto A)
El botón superior enciende y apaga el dispositivo con un simple y corto clic. ( ① ⏻ )

**2. Encender la aplicación** (programa de gestión de estadísticas):
Desde la pantalla inicial, clicamos: Inicio/ programas/ K-STATISTICS

**3. Más o menos brillo de pantalla:**
El botón de encendido da y quita brillo de la pantalla con clic sostenido. ( ① ⏻ )

**4. Batería:**
La batería de la PDA se repone mediante un cargador eléctrico (exactamente igual que un teléfono móvil).
Su duración a pleno rendimiento es de aproximadamente 4 horas.

**MUY IMPORTANTE:** NUNCA debe quitarse la batería ni dejar que se descargue, pues se perdería toda la información, programas, configuración, etc.

**5. Reiniciar la PDA** (equivale a un "reset"):
.Es recomendable hacerlo periódicamente para un buen funcionamiento del dispositivo.
."Pincharemos" el pequeño botón escondido que hay en la parte inferior izquierda de la cara posterior de la PDA.②
.Procediendo de esta forma no se pierde ni se borra la información de la PDA.

**6. Sincronización con el PC:**
Antes de conectar la PDA al PC, debemos instalar el software Active Sync que nos viene con la PDA.
Una vez instalado, podemos conectar la PDA al PC y nos aparece como "dispositivo móvil" conectado a nuestro ordenador, desde el que podemos intercambiar ficheros simplemente "arrastrándolos" de un dispositivo a otro.



**7. Más utilidades de la PDA:**
-Recomendamos una exhaustiva lectura de las instrucciones que trae consigo para sacar todo el rendimiento posible a la PDA (agenda, libreta de contactos, lectura y escritura de correo electrónico, sincronización con MS Outlook, reproductor MP3, etc...)

**8. Cómo realizar copias de seguridad de la base de datos:** (foto B)
-Como medida de seguridad y backup para no perder los datos introducidos en la aplicación, en caso de vaciado completo, es recomendable realizar cada cierto tiempo una copia de seguridad de la Base de datos. Para ello debemos seguir una serie de pasos:

1- Ir al directorio de la aplicación, por defecto:
"inicio\programas\explorador\Archivos de Programa\K-Satistics Basket"

2- Copiar el archivo "basketBBDD" mediante el menú que aparece al realizar un clic sostenido (manteniendo el puntero pulsando duramte 3 segundos sobre el archivo) directamente sobre el archivo antes mencionado.

3- Pegarlo en algún directorio del ordenador de sobremesa sincronizado previamente con la PDA ( o si se dispone de ella, en una tarjeta de memoria SD) donde se desee guardar la copia de seguridad.

foto A

foto B

### 1. Encender y apagar la impresora

.Poner la batería (si no está puesta)(foto 1). Encajar primero la parte de la izquierda ( 1 ) y posteriormente encajar la derecha ( 2 ). Una vez finalizado el uso de la impresora quitar la batería accionando el botón.(foto 2, 3 )
.Abrir la tapa superior tirando de la ranura.(foto 3)
.Encender la impresora accionando el botón superior derecho (foto 4, 1 ).

### 2. Impresión

.Poner el papel (DINA4).
.Colocar la PDA enfocando el puerto de Infrarrojos situado en la parte frontal derecha. (foto 5, 6). 1
.Desde la PDA clicamos el botón "start printing". (Ver sección "cómo se imprimen las estadísticas?", pág 18)
.Cuando la impresora empieza a recibir información, se enciende una pequeña luz verde que confirma la comunicación entre los 2 dispositivos.(foto 6, 1)

MUY IMPORTANTE: cuando se está imprimiendo, **NO PUEDEN MOVERSE NI LA IMPRESORA NI LA PDA**, pues se cortaría la comunicación, quedando la impresión bloqueada y a medias. En este caso, deberíamos empezar de nuevo la impresión.

### 3. Batería

.La impresora funciona con una batería extraíble que debe recargarse periódicamente (igual que un móvil).
.Mientras se carga la batería, se mantiene encendida una luz verde en la parte superior. Al apagarse, nos avisa que ya está lista para ser usada.



foto 1

foto 2

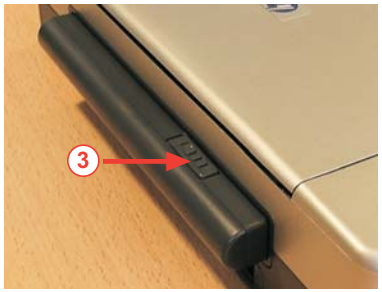



foto 3

foto 4

foto 5

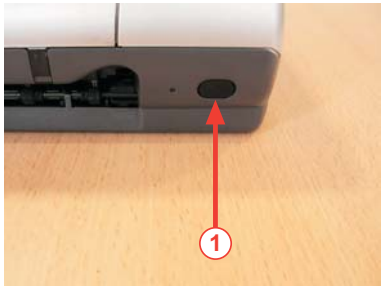



foto 6

**ATENCIÓN:**
En caso de adquirir el PACK de PDA + K-Statistics basket, el software ya está instalado y registrado, de manera que los pasos siguientes de este manual referentes a la instalación del programa no son necesarios. Únicamente en el caso de necesitar reinstalar la aplicación deberemos seguirlos.

Requisitos mínimos del sistema:

- Pc con Microsoft® Windows 98 o superior, 64 Mb de Ram y 10Mb de espacio libre en el disco duro.
- Microsoft® ActiveSync 3.5 o superior
- Pocket Pc 2002 ® o recomendable Windows Mobile 2003®

**El programa debe instalarse dede la tarjeta de memoria (SD) que se adjunta, tal y como se detalla a continuación.**
Opcionalmente, y sólo en caso de tener algún problema con la SD (pérdida, errores de instalación, etc), la aplicación también puede instalarse desde el CD que ha recibido, como lo explicamos seguidamente.

## INSTALACIÓN DESDE TARJETA DE MEMORIA

Seguiremos los siguientes pasos para instalar K-Statistics a la PDA:

1.Teniendo encendida la PDA, colocaremos la tarjeta SD en su ranura. La empujaremos hasta que oigamos un pequeño "clic" que indique la introducción correcta.

2.El siguiente paso será localizar la carpeta de archivos de la SD. Clicaremos con el lápiz táctil sobre la opción "Inicio" y, dentro de ésta, en "Programas" (foto1).

3.Una vez dentro de programas, clicaremos sobre "Explorador de archivos"(foto2). En éste punto, será necesario clicar en el apartado "My Documents". La acción desplegará un pequeño menú donde seleccionaremos la categoría "Mi dispositivo".

4.En la carpeta de "Mi dispositivo", seleccionaremos el apartado "SD Card"(también puede aparecer como Storage Card, SDM-Card, etc) , para entrar directamente a los archivos que contiene la tarjeta introducida. Una vez dentro, clicaremos sobre "K-Statistics" (foto3).

5.El último paso será seleccionar el archivo "EstBasket" (con el icono de color) que iniciará la instalación de la aplicación.



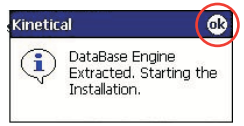

**ATENCIÓN:**
En algunas PDA no aparece el reloj de tiempo que acostumbra a visualizarse en la pantalla para indicar que el dispositivo está procesando la información de la acción que le hemos marcado. Por eso, es necesario esperar unos segundos, para que la PDA termine cada proceso, y evitar clicar una misma acción varias veces para no colapsar el sistema.

**foto 1**

**foto 2**

**foto 3**

**foto 4**




6.Una vez clicado el archivo anteriormente descrito, aparecerá en la pantalla un mensaje pidiéndonos que aceptemos para proceder a la instalación. Clicaremos sobre el botón de "OK" para empezar (foto7).

7.Aparecerá en la pantalla el cuadro de operaciones donde podremos visualizar como se copian los archivos en la PDA (foto8). Cuando termine, la aplicación emitirá otro mensaje que nos informará que el sistema necesita reiniciarse para finalizar la instalación. Clicaremos la opción "OK" para reiniciar.

8.La PDA se reiniciará automáticamente. Ahora solo faltará comprobar que la instalación se ha realizado con éxito y que el programa K Statistics ha quedado grabado en nuestro dispositivo. Para comprobarlo, cllicaremos sobre "Inicio" y después sobre "Programas". En este apartado debe visualizarse el icono del programa . En caso contrario, deberemos volver a iniciar la instalación.

**foto 5**

## INSTALACIÓN DESDE CD

Para instalar la aplicación en la PDA es necesario seguir los siguientes pasos:
1-Abrir el CD de instalación de K-Statistics Basket desde el PC de sobremesa y hacer doble clic en el icono Setup.msi.
2-Seguir los pasos que nos va indicando el asistente:
Clicar siguiente hasta llegar a la pantalla "Seleccionar carpeta de instalación", donde deberemos elegir en qué directorio del ordenador deseamos guardar el programa (foto 1). Por defecto se guardará en "C:\Archivos de Programa\Kinetical Mobility Solutions\K-Statistics".

Una vez instalado el programa en el ordenador, y conectada la PDA al mismo, comenzará la instalación en la PDA. La instalación se puede realizar en la memoria interna del ordenador o en una tarjeta de almacenamiento (SD), por eso debemos indicar al programa de instalación dónde queremos instalar el programa. En el caso de que queramos guardar K-Statistics en la memoria interna, debemos seleccionar la opción "SI" (fotos 2 y 3) que confirma que el programa se instalará en el directorio elegido por defecto. En cambio, si lo que queremos es instalar el programa en la SD, debemos marcar el "NO" (fotos 2 y 4) y especificar que queremos guardar el programa en la SD (foto 5).

Cuando la instalación concluya clicaremos "Finalizar" en el ordenador de sobremesa y ya tendremos el programa instalado.

foto 1

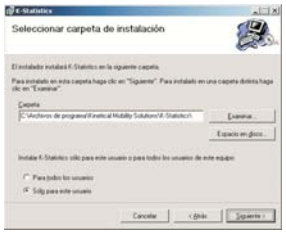



foto 2

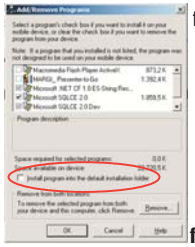


foto 3

foto 4

foto 5

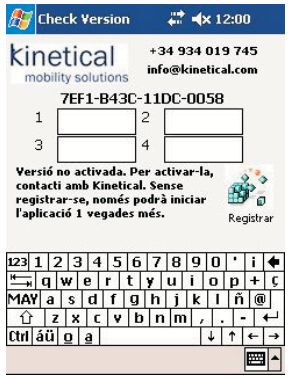
## REGISTRO Y PUESTA EN MARCHA DEL PROGRAMA

Una vez instalado el programa en la PDA, la primera vez que lo abrimos nos aparece una pantalla para registrarlo (foto 1).

**ATENCIÓN:**
Cada licencia de software va asociada a una única PDA. El código de instalación está vinculado a la PDA donde se instala. Por eso, si se instala la misma aplicación en otro dispositivo, los códigos proporcionados NO serán válidos.

Una vez instalado el programa en la PDA, la primera vez que lo abrimos nos aparece una pantalla para registrarlo (foto 1).

foto 1




Seguiremos el siguiente proceso para registrarnos:

1.Enviaremos un correo electrónico a la dirección que aparece en la parte superior de la pantalla con los cuatro grupos de dígitos que visualizamos.

2.En el mail de respuesta nos proporcionarán los códigos para el registro, que deberemos insertar en las casillas vacías correspondientes de la pantalla.

3.Una vez introducidos, clicaremos con el lápiz táctil sobre la opción "registrar" para que los códigos queden archivados y no tengamos que volver a introducirlos.

En caso de no registrar la versión una vez la hayamos instalado, el programa nos permite utilizar el programa, con todas sus funciones, un máximo de 10 veces sin necesidad de identificarnos.
Para proceder a utilizar la aplicación sin registrarnos, clicaremos sobre el icono "registrar". Al hacerlo, aparecerá un mensaje de la aplicación que indicará que hemos introducido un "código incorrecto". Aun así, clicaremos sobre el icono de "OK" y accederemos directamente a la pantalla principal del programa K Statistics (foto 2 ).

# Manual de usuario

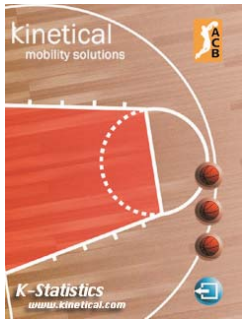
## ¿CÓMO FUNCIONA K-STATISTICS?

Una vez entremos en K-Statistics, nos aparecerá una primera pantalla con las siguientes opciones (foto 1):

1. Gestión de datos
2. Partido
3. Estadísticas

Estos tres apartados reúnen toda la información que, una vez introducida, interacciona entre sí para suministrar estadísticas.

foto 1




## 1- GESTIÓN DE DATOS

Es la opción del menú donde daremos de alta los equipos, jugadores y partidos de los que vamos a tomar las estadísticas (foto 2, 3 y 4).

Cuenta con tres opciones:
- Equipos
- Jugadores
- Partidos

Las tres opciones tiene un funcionamiento muy similar, tal y como se explica en las siguientes líneas:

1. En la parte central nos aparece la lista de los equipos, jugadores o partidos (en función de la opción que hemos seleccionado) que ya existen.
2. En la parte inferior, tenemos los botones a través de los que podemos crear, eliminar o modificar, equipos, jugadores y partidos (foto5).

foto 2

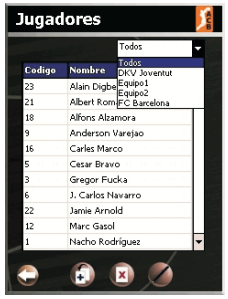



foto 3

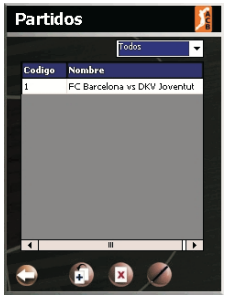



foto 4

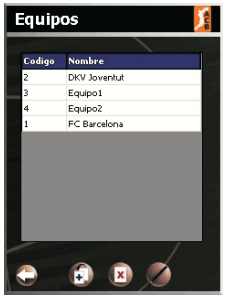





foto 5

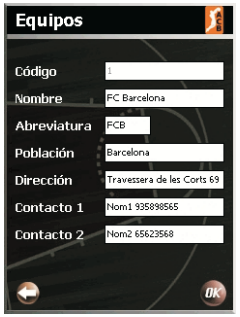
atrás nueva eliminar editar

**En la parte inferior de la pantalla tendremos, además, la opción de cambiar el idioma del programa. Una vez elegido a través de la pestaña del recuadro que aparece, deberemos hacer un clic en el icono que hay justo debajo y, automáticamente, se descargarán en la PDA los archivos correspondientes a la lengua elegida.**

## 1.1- EQUIPOS

En la primera opción de este apartado, deberemos rellenar los siguientes datos (* Campos Obligatorios):

foto 6



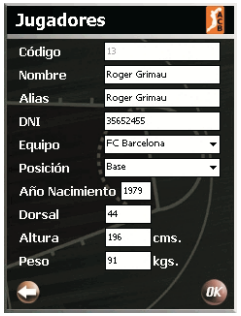

**-Datos Equipos:** (foto 6)

***Código:** Número de identificación interna del equipo (p.ej. código federativo, DNI, teléfono, etc.)
***Nombre:** Nombre del equipo.
***Abreviatura:** Para identificar el equipo en las siguientes pantallas
**Población:** Origen del equipo.
**Dirección:** Domicilio del equipo.
**Contacto1:** Nombre, apellido y teléfono del entrenador del equipo.
**Contacto2:** Nombre, apellido y teléfono del delegado del equipo.

## 1.2- JUGADORES

**-Datos Jugadores:** (foto 7)

foto 7

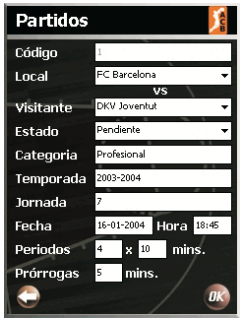



***Código:** Número de identificación interna del jugador (p.ej. ficha federativa, DNI, teléfono, etc.)
***Nombre:** Nombre del jugador.
***Alias:** Nombre o sobrenombre del jugador
**DNI:** Número de DNI o pasaporte.
***Equipo:** Equipo para el cual juega.
***Posición:** Lugar que ocupa en el campo.
**Categoría:** Profesional o amateur.
***Dorsal:** Número del jugador.
**Altura:** Medida del jugador en centímetros.
**Peso:** Peso del jugador.

## 1.3- PARTIDOS

**-Datos Partidos** (foto 8)

foto 8




***Código:** Número de identificación interna del partido (campo libre).
***Equipos:** Local y Visitante
***Estado:** Indica el estado del partido: pendiente, en curso o finalizado.
**Categoría:** Primera, Segunda, etc.
**Temporada:** Año en que se juega (p.ej. 2006-2007)
**Jornada:** Número de la jornada a jugarse.
**Fecha:** Día en que se juega.
**Hora:** Hora acordada a jugar el partido.
**Periodos:** Número de partes a jugar y minutos por parte.
**Prórrogas:** Minutos por parte.

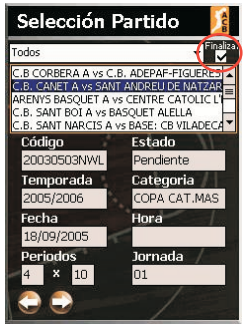
**IMPORTANTE:** Al dar de alta un partido, es obligatorio que especifiquemos la JORNADA y la FECHA del encuentro para seguir adelante

## 2- PARTIDO

**IMPORTANTE:** Antes de empezar el juego, tendremos que haber creado el partido y dado de alta a los equipos y a sus respectivos jugadores en el apartado GESTIÓN DE DATOS. (ver punto anterior)

## 2.1- SELECCIÓN PARTIDO (foto 9)

foto 9




En esta pantalla seleccionaremos el partido que nos interesa.
En caso de tratarse de un partido antiguo que ya tenía anotaciones, podremos entrar en el punto en que lo habíamos dejado, conservando las anotaciones existentes, o lo podremos empezar de nuevo borrando toda la información que tenía.
Si los datos que se visualizan son todos correctos, pasaremos a la siguiente pantalla haciendo un clic sobre el icono
La aplicación emitirá un mensaje preguntando si queremos mantener las anotaciones anteriores. Seleccionaremos "sí" o "no" según convenga.
Veremos que al lado del recuadro donde se elige el equipo que disputa el partido, aparece un pequeño recuadro bajo el nombre "Finaliza".



Es un filtro de búsqueda para encontrar partidos.

Dar **un partido por finalizado** significa que, una vez sagamos de la pantalla de partido, no podremos hacer ninguna modificación posterior. Cabe destacar que, al crear un archivo excel con la estadística del partido, éste se da por finalizado automáticamente (ver apartado 3.1.3 Partidos).

Si no activamos la casilla de "finalizar", tal y como está configurado por defecto, el buscador mostrará solo los partidos no jugados o pendientes de finalizar. Si la activamos, el buscador añadirá a la lista los partidos finalizados.

## 2.2- SELECCIÓN CONVOCATORIA (foto 10)

1. Mediante la pestaña superior seleccionamos el equipo. ①
2. Marcamos los jugadores convocados. En la parte inferior de la pantalla aparecerá un marcador indicando cuántos jugadores nos quedan por convocar, con un máximo de 12 y un mínimo de 1. ②
3. Haremos lo mismo con el equipo rival.

foto 10

foto 11

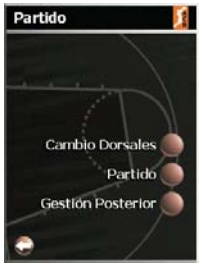



foto 12

foto 13

Gestión Posterior
Anotaciones
FCB Dr 5 Nacho Rodríguez Tiro de 2
DKV Dr 6 Marco Tiro de 2 corto fall
DKV Dr 6 Marco Triple
FCB Dr 7 Gregor Fucka Triple
DKV Dr 6 Marco Violación
DKV Dr 21 Roma Pelota Perdida
FCB Dr 6 Vlado Ilievski Pelota Recuperada
FCB Dr 14 de la Fuente Tiro Libre
FCB Dr 14 de la Fuente Tiro Libre Fallado
DKV Dr 4 Nicola Radulovic Triple
FCB Dr 14 de la Fuente Tiro de 2 Fallado

**Cambio de dorsales:**

Una vez seleccionado el partido y los jugadores convocados, accederemos al segundo menú de partido haciendo un clic sobre el icono : (foto 11)

1. Seleccionaremos el equipo punteando con el lápiz sobre la pestaña que aparece en el recuadro superior de la pantalla.
2. Seleccionaremos el jugador al que queramos cambiar el dorsal. Al hacer un clic encima, aparecerá en la parte inferior una botonera numérica. Seleccionaremos el nuevo número de dorsal que queramos darle.
3. Haremos un clic sobre el icono si queremos guardar los cambios o bien sobre el icono si no queremos guardar la modificacion. (foto 12)

**Partido:** Donde realmente realizamos la estadística.
**Gestión posterior:** Para borrar anotaciones cuando acabe el partido (foto 13).

## 2.3- Menú partido

Relación de los iconos que aparecen en la pantalla principal del partido para los **jugadores**:

(foto 14)

**foto 14**

Tiro acertado — Tiro fallado

Tiro libre acertado — Tiro libre fallado

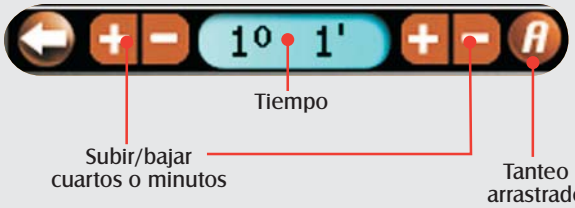
Tapón o bloqueo — Asistencia

Falta personal — Violación

Rebote defensivo — Rebote ofensivo

Pelota perdida — Pelota recuperada

Selección titular/cambios — Falta técnica




Relación de los iconos que aparecen en la pantalla principal del partido para los **equipos**:

(foto 15)

**foto 15**

Tiro acertado — Tiro fallado

Tiro libre acertado — Tiro libre fallado

Tapón o bloqueo — Asistencia

Tiempo muerto — Violación

Rebote defensivo — Rebote ofensivo

Pelota perdida — Pelota recuperada

Sacar 5 en pista — Falta técnica

### 2.3.1- TIEMPO DE JUEGO

El control de los períodos y los minutos de juego lo llevaremos manualmente. (foto 15). Con el botón (+/-) de la izquierda ① subiremos o bajaremos los cuartos; con el botón de la derecha ②, los minutos.

*Al entrar en la pantalla de partido, en caso que no esté seleccionado ningún jugador ni equipo, solo habrá dos botones activados en la pantalla de acciones:

- **Borrar la última anotación**
- **Alarmas**: Esta acción no está aún implementada, por la cual cosa, al seleccionarla, la aplicación solo emitirá un mensaje de información.

### 2.3.2- 5 INICIAL Y CAMBIOS

*Para **empezar el partido** deberemos marcar el 5 inicial de la siguiente manera: (foto 16)

1- Marcaremos el jugador ③
2- Seleccionaremos el botón de cambio/titular ④
(Sabremos que el jugador ha sido marcado como titular porque aparecerá un icono en forma de balón en la parte superior izquierda de su camiseta ⑤.)

***Para realizar los cambios** seguiremos los siguientes pasos: (foto 17)

1- Marcaremos el RESERVA que queramos que salga a jugar. ⑥
2- Haremos un clic en el botón de cambio/titular. ⑦
3- Al hacerlo, aparecerán en la pantalla solo los jugadores que están en pista, de los cuales seleccionaremos el que salga substituido. ⑧
4- Comprobaremos que se ha realizado correctamente el cambio si el nuevo jugador que ha entrado lleva el icono de balón en la camiseta.(foto 17 bis)

foto 16

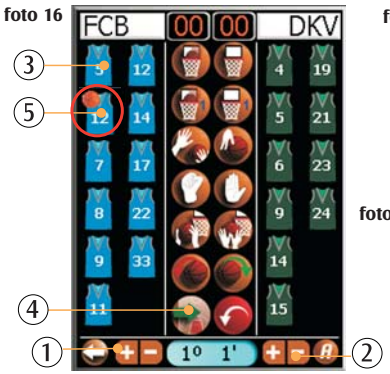



foto 17

foto 17 bis

### 2.3.3- ANOTACIONES DURANTE EL PARTIDO

En general, las anotaciones se realizan siempre mediante el siguiente proceso:

1. Clicar sobre el jugador que ha hecho la acción:
   - Su camiseta cambia de color para saber qué jugador hemos seleccionado.
   - Automáticamente aparece su estadística particular en la parte de la pantalla donde antes había el equipo contrario. (Este tipo de estadísticas se explican más detalladamente en el punto 2.4 Estadísticas durante el partido).
2. Marcar qué acción se ha producido: tiro, rebote, falta, cambio, etc.

Solo podremos realizar las anotaciones si el jugador está "en pista", es decir, si el icono del balón aparece al lado de su camiseta.

### 2.3.4- TIROS DE CAMPO (2 O 3 PUNTOS)

Cuando un jugador anota un tiro de campo, la aplicación nos permite detallar la acción:

1- Haremos un clic sobre el jugador que ha efectuado el tiro (sabremos que lo hemos seleccionado porque su camiseta cambiará de color)
2- Marcaremos la acción realizada (tiro acertado o fallado).
3- Nos aparecerá en la pantalla un gráfico de representación del campo de juego donde deberemos marcar desde donde se ha efectuado el tiro (para acierto y para fallo). (foto 18)

ⓐ 2 puntos
ⓑ 2 puntos en zona (color rojo)
ⓒ Triple
ⓓ Contraataque: debemos marcarlo fuera del campo
ⓔ Mate: debemos marcarlo directamente haciendo un clic sobre el tablero. Sabremos que hemos anotado mate porque durante un instante el tablero se vuelve naranja.

foto 18

## 2.3.5- FALTAS PERSONALES

**IMPORTANTE:** Las faltas personales van a generar anotaciones para el jugador que las comete y el jugador que las recibe.

El proceso será:
1. Marcar el jugador que ha cometido la falta
2. Marcar el icono de falta personal.
3. Marcar el jugador del equipo contrario que ha recibido la falta. (foto 19)

Las faltas que acumula cada jugador se indican a través de unos pequeños cuadrados verdes (el 5º en rojo) que aparecen en la parte inferior de su camiseta. (foto 20)

Cuando un jugador acumula cinco faltas personales, la aplicación lo notifica a través de un mensaje. En ese momento aparece una bandera al lado del nombre del equipo que ha entrado en bonus por faltas personales. (foto 21).

foto 19

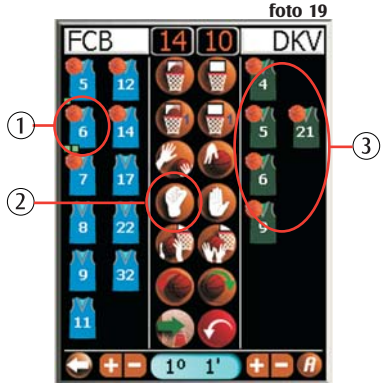



foto 20

foto 21

## 2.3.6- FALTAS TÉCNICAS

Falta técnica para jugadores individuales y para equipos.

Al seleccionar un jugador, o el nombre de uno de los dos equipos, aparecerá al final de la barra de acciones un nuevo icono correspondiente a “falta técnica".



La falta se marcará de color amarillo, al lado de la camiseta del jugador que la ha cometido (para diferenciarla de la falta personal, que se mostrará de color verde), y no requerirá seleccionar al jugador que la ha recibido. (foto 22)

Una vez anotada la falta, la barra de acciones volverá a su estado original.

foto 22

**CONTADOR DE FALTAS POR CUARTO:**

La aplicación contiene, además, un indicador de faltas numérico por cuarto para cualquier falta cometida en el terreno de juego.
Al lado del nombre de cada equipo aparece un indicador que contabiliza el número de faltas acumuladas durante el periodo de juego.
La cifra se actualiza automáticamente cuando anotamos una nueva falta cometida. (foto 23)

foto 23

## 2.3.7- TAPONES

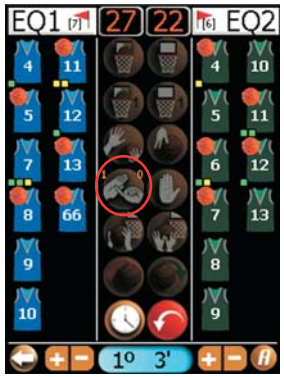
El funcionamiento para anotar los tapones es el mismo que el de las faltas personales:
1. Marcar el jugador que ha puesto el tapón.
2. Marcar el icono de tapón.
3. Marcar en el equipo contrario qué jugador ha recibido el tapón.

## 2.3.8- TIEMPO MUERTO

La aplicación tiene un contador que señaliza el número de tiempos muertos solicitados por ambos equipos durante el período en juego.

Para añadir un tiempo muerto, deberemos seleccionar el nombre del equipo solicitante y, a continuación, el icono de tiempo muerto. Al lado del nombre del equipo correspondiente, aparecerá el contador actualizado al momento, tal y como se muestra en la foto 24.

foto 24




## 2.3.9- BORRAR 5 EN PISTA

Acción para sacar de pista a todos los jugadores titulares.
Cabe tener en cuenta que solo podrá realizarse si hay 5 jugadores en pista.
**1.** Haremos un clic sobre el nombre del equipo a modificar. El icono correspondiente se activará al momento (foto 25).
**2.** Haremos un clic encima de éste y, automáticamente, el icono en forma de pelota de básquet visible sobre la camiseta de los jugadores titulares desaparecerá.
**3.** Introduciremos de nuevo el equipo titular seleccionando el jugador.
**4.** Para entrar el jugador en pista, seleccionaremos el icono

foto 25

**IMPORTANTE:**
Esta acción solo podrá realitzarse si hay **5 jugadores** en la pista de juego.



## 2.3.10- TANTEO ARRASTRADO

Podemos ver el histórico de anotaciones ordenadas cronológicamente y separadas por cuarto.(foto 26)
Podremos acceder a esta opción a través de dos vías:

**A)** Seleccionando el icono 
**B)** Haciendo un clic sobre el marcador

La pantalla de "tanteo arrastrado" mostrará dos columnas, una para las estadísticas de cada equipo. En cada columna figurarán las siglas de los dos equipos y una columna central que indica el minuto de juego de cada acción (representada con la letra M). Las acciones se visualizarán de la siguente forma:

foto 26

**En azul:** Minuto de la anotación
**En rojo:** Se muestra el dorsal del jugador que ha anotado
**En naranja:** El resultado final de puntos.
**En negro con fondo:** Gris >tiro libre
Blanco >2 puntos
Amarillo >3 puntos

Podremos ver las estadísticas de cada cuarto seleccionando con el lápiz el que queramos. Para salir, haremos un clic sobre el icono

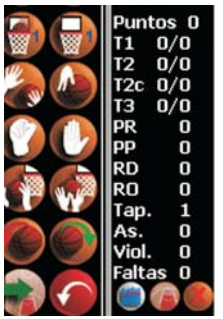
## 2.4- ESTADÍSTICA DURANTE EL PARTIDO

Podemos ver dos tipos de estadísticas:
**1.** Individuales**:** haciendo un clic sobre un jugador
**2.** Equipo: haciendo un clic sobre el nombre del equipo

**Relación de las abreviaturas que aparecen : T1** tiros de 1 ; **T2** tiros de 2 ; **T2c** tiros de 2 cortos; **T3** triples; **PR** pelotas recuperadas; **PP** pelotas perdidas; **RD** rebotes defensivos; **RO** rebotes ofensivos; **TAP** tapones; **AS** asistencias; **VIOL** violaciones; **FALTAS** faltas.

En la parte inferior de cada estadística hay 3 botones: (foto 27)

foto 27




**1-Estadística completa** del equipo, detallada jugador por jugador y por acciones.
**a.** Podemos seleccionar los cuartos de juego concretos de los que nos interesa ver las estadísticas. En caso de marcar más de uno a la vez, visualizaremos las estadísticas acumuladas de los cuartos seleccionados.

**b.** Podremos ir cambiando de un equipo al otro mediante el botón
**c.** Imprimiremos la pantalla en cualquier momento a través del botón (foto 28)

foto 28

**2-Estadística gráfica** del campo de tiro del jugador/ equipo seleccionado. Para acceder a esta visualización, haremos un clic sobre el icono central.
**a.** En caso de ser la estadística de un equipo nos aparecerán los dorsales de los jugadores que han lanzado (foto 29).
**b.** Los puntos verdes mostrarán los tiros acertados y las cruces rojas los fallos (fotos 30)
**c.** Podremos ver la información separada por cuartos o acumulados mediante otro campo dividido en 8 zonas de tiro, con los valores reales y los porcentajes de acierto (foto 31). Para acceder a esta 2ª visualización, haremos un clic sobre el icono

foto 29

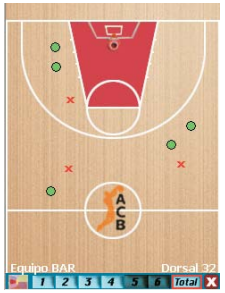


foto 30

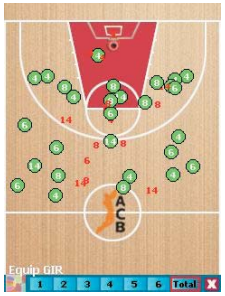
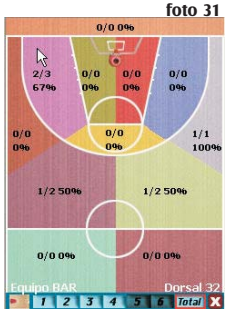


foto 31

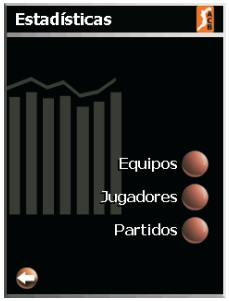




## 3- MENÚ ESTADÍSTICAS

### 3.1- ¿CÓMO FUNCIONA EL MENÚ ESTADÍSTICAS?

foto 32




Podemos ver las estadísticas almacenadas de: (foto 32)

**1-** Equipos
**2-** Jugadores
**3-** Partidos

La aplicación ofrece dos filtros de búsqueda, tanto para jugadores y equipos, como para partidos:
- Jornada
- Rol de juego del equipo (visitante o local).

### 3.1.1- EQUIPOS

Debemos seleccionar desde el desplegable superior qué estadística de equipo deseamos ver:
1- De un partido en concreto
2- De todos los partidos jugados hasta el momento
Una vez elegido, marcaremos el equipo del que deseamos ver las estadísticas. (fotos 33, 34, 35 y 36).

foto 33

foto 34

foto 35

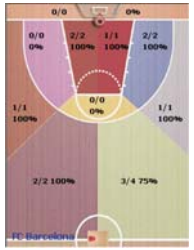


foto 36

## 3.1.2- JUGADORES

Debemos seleccionar inicialmente:
- Equipo del jugador / Todos los equipos
- Estadísticas de ese jugador en un partido en concreto o en todos sus partidos. (fotos 37 y 38).

Cambia la visualización de las estadísticas en pantalla. Por defecto, se muestran siempre las estadísticas totales de jugador o equipo. Al seleccionar este icono, el que se visualiza es la mediana estadística por partido.

Icono para generar un archivo excel con las estadísticas totales de un jugador o equipo.

foto 37

foto 38

## 3.1.3- PARTIDOS

Desde esta opción puedo escoger un partido para: (foto 39)

**a.** Imprimir las estadísticas en papel (foto 40)
**b.** Convertirlas en un documento EXCEL:(foto 41)

- En este caso, al hacer un clic sobre el icono de EXCEL, se genera automáticamente un fichero .csv (formato EXCEL del Pocket PC) de ese partido, que podemos localizar en la carpeta "K-statistics basket".
- Ésta carpeta aparece directamente dentro de MI POCKET PC cuando sincronizamos la PDA con el PC.



- Podemos "copiar y pegar" o "arrastrar" el fichero .csv del partido, contenido en la carpeta K – Statistics Basket, a nuestro PC.
- Al abrirlo, se convierte en un documento EXCEL con todos los datos del partido para ser utilizados según nuestras necesidades.

foto 39

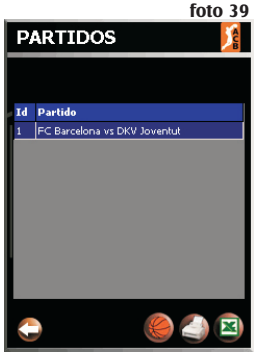



foto 40

foto 41

## ¿DÓNDE PUEDO ENCONTRAR MÁS INFORMACIÓN?

**www.kinetical.com**
Información comercial: **basket@kinetical.com**
Servicio técnico: **sat@kinetical.com**

**Tel: +34 934 019 745**
**Fax: +34 934 019 742**

**C/ Llacuna 162 08018**
**Barcelona, Spain**